

**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN  
IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN  
KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

oleh

**Atifah Kurniasari**

**NPM : 1241010009**

**Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN  
IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN  
KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi**



**Pembimbing I : Hj. Rodiyah, S.Ag. M.M  
Pembimbing II : Husaini, M.T**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

## ABSTRAK

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut. Bermain game online kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Tidak terkecuali dengan remaja. Sebagian remaja lebih memilih kegiatan untuk menghibur mereka dengan bermain game online. Dari kegiatan tersebut remaja sering meninggalkan tugasnya sehari-hari termasuk dalam pengalaman ibadah shalat. Tujuh tahun merupakan awal usia untuk melaksanakan shalat. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah remaja yang berusia tiga belas sampai tujuh belas tahun yang bermain game online di gadget masing-masing. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap pengamalan ibadah shalat pada remaja di dusun Simpang Rowo desa Dadapan kecamatan Sumberejo kabupaten Tanggamus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pemahaman tentang fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini akan mencari tahu bagaimana pengaruhnya bermain game online terhadap rajin atau malasnya mengerjakan shalat, ketepatan waktu dan khusu'nya shalat yang dialami oleh remaja yang bermain game online. Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari lima belas remaja yang bermain game online sebagian besar malas dalam mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua remaja malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Dan beberapa diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain game online tetap merasa khusyu' dalam mengerjakan shalat.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

*Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung Telp: (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **DAMPAK PERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS**

**Nama Mahasiswa** : **Atifah Kurniasari**

**NPM** : **1241010009**

**Jurusan** : **Komunikasi Dan Penyiaran Islam**

**Fakultas** : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

Telah diperiksa dan dikoreksi oleh pembimbing I dan membimbing II. Maka untuk itu pembimbing I dan pembimbing II menyetujui untuk di ujikan dalam sidang munaqosyah dan dipertahankan saat ujian di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, 2019

**Pembimbing I**

**Hj. Rodiyah, S.Ag., MM**  
**NIP. 1970011131995032002**

**Pembimbing II**

**M. Husaini, M.T**  
**NIP. 197812182009121001**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam**

**Bambang Budiwiranto, M.Ag. Ma(AS) Ph.D**  
**NIP. 197303191997031001**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

*Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung Telp: (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Munaqasyah dengan Judul : **DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS.** Disusun oleh : **ATIFAH KURNIASARI, NPM : 1241010009, Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam.** Telah Diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Pada Hari/Tanggal : Jum'at, 28 Juni 2019.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang : Yunidar Cut Mutia Yanti, S.Sos, M. Sos.I**

**Sekretaris : David Saputra, M.M**

**Penguji I (Utama): M. Apun Syaripudin, S.Ag., M.Si**

**Penguji II : Hj. Rodiyah, S.Ag., MM**


**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi**

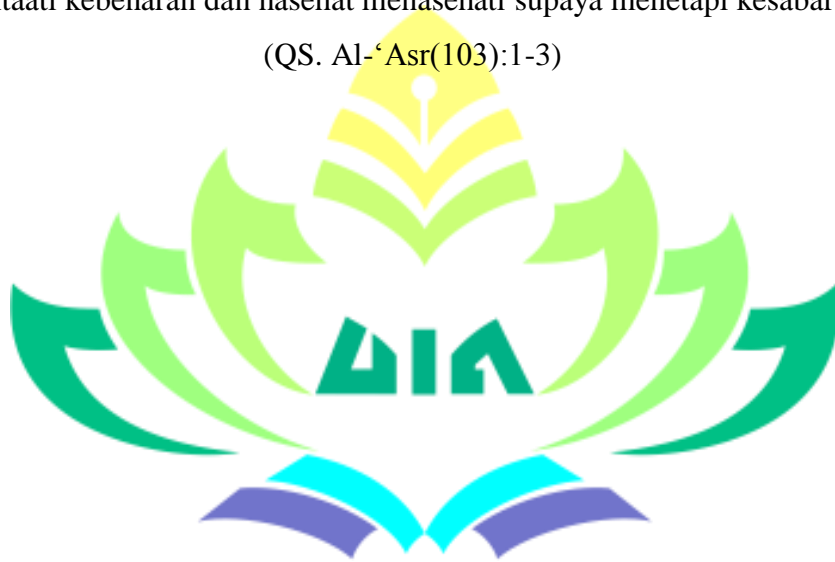
**Prof. Dr. H. Khomsarial Romli, M.Si**  
**NIP. 196104091990031002**

## MOTTO

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۖ  
إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ۝

“Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran”

(QS. Al-‘Asr(103):1-3)



## PERSEMBAHAN


Puji syukur yang tiada terhingga kepada Allah, skripsiku ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda Maino dan almarhumah ibunda Wartini yang sangat penulis cintai, kasihi dan sangat penulis banggakan yang telah mendidik, membesarkan, memberika cinta kasihnya yang tulus serta semangat pengorbanannya tidak bisa penulis balas dengan apapun.
2. Sepupuku dan orang-orang terdekat yang selalu mendukung dalam hal apapun.
3. Serta bapak dan ibu dosen yang telah membimbing, mendidik dan memberikan ilmunya dengan penuh kesabaran.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan komunikasi dan penyiaran islam tahun 2012 yang senantiasa memberikan dukungan seta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung dan yang dibanggakan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Penyiaran Islam.
6. UKM Pramuka Racana Raden Imba Kusuma Ratu dan Putri Sinar Alam yang telah memberikan banyak pengalaman.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis dianugerahi nama Atifah Kurniasari, dilahirkan di desa Margoyoso Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus pada tanggal 17 november 1994. Anak kandung dari pasangan Bapak Maino dan Almarhumah Ibu Wartini. Riwayat pendidikan penulis adalah sebagai berikut : Pendidikan pertama di SDN 1 Margoyoso dan di selesaikan pada tahun 2006. Pada tahun 2006 penulis melanjutkan pendidikan di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso di selesaikan pada tahun 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di MA Mamba'ul Ulum Margoyoso diselesaikan pada tahun 2012. Pada tahun yang sama 2012 penulis melanjutkan pendidikan pada Perguruan Tinggi Universitas Islam Negri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Penyiaran Islam.



Bandar Lampung, ..... 2019  
Penulis,

Atifah Kurniasari



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil 'alamin* segala puji kehadiran Allah SWT Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.. Tuhan semesta alam yang telah memberikan seluruh nikmat-Nya kepada kita semua yang tidak mungkin dapat kita hitung satu persatu nikmat tersebut. Shalawat serta keselamatan senantiasa selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW atas segala syafaat yang telah dibawanya dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh dengan lentera kehidupan yang mulia ini.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak sekali menerima bantuan dari berbagai pihak.. Ungkapan rasa terimakasih yang hanya dapat penulis ucapkan merupakan sebuah ungkapan tulus dari lubuk hati yang terdalam, ingin disampaikan kepada orang-orang yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hi. Khomsahrial Romli, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Bambang Budi Wiranto, M.Ag. MA. (AS), Ph. D dan bunda Yunidar Cutmutia Yanti, M. Sos. I. selaku ketua dan sekretaris jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Hj. Rodiyah, S.Ag. M.M. dan bapak Husaini, M.T. selaku pembimbing I dan II dengan segala kesibukannya telah meluangkan waktu, pikiran serta tenaga untuk memberikan bimbingan serta masukan yang bersifat membangun dalam penulisan skripsi ini.

4. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah memberi ilmu pengetahuannya dan memberikan pelayanan akademik kepada penulis.
5. Seluruh petugas Perpustakaan Fakultas dan Pusat UIN Raden Intan Lampung atas di perkenankanya penulus meminjam literatur yang di butuhkan.
6. Bapak Lurah serta warga masyarakat dan adik-adik dusun Simpang Rowo yang telah mengijinkan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan jurusan komunikasi dan penyiaran islam angkatan 2012 yang ikut andil dalam memberikan masukan dan dorongannya, atas kerja samanya dan persahabatanya yang terbagun selama ini semoga selalu terjaga dalam ukhuwah islamiah.
8. Keluarga besar Racana Raden Imba Kusuma Ratu dan Putri Sinar Alam.
9. Taman-teman yang selalu membantu penulis baik dalam bidang teori dan materi (Wahyu, Ulum, Mahbub, Mut, Hanifah, Naufal, Arif, Isma, Sandi, Ulwiah, Hanisa, Dina, Pipit, Bella, Qomaruddin, Iqbal, Qori, Mira, Ela, Dwi, Fitri).
10. Seluruh pihak yang turut membantu Penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Bandar Lampung, ..... 2019  
Penulis,

Atifah Kurniasari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul .....	01
B. Alasan Memilih Judul .....	03
C. Latar Belakang .....	04
D. Rumusan Masalah .....	09
E. Fokus penelitian .....	09
F. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	09
G. Metode Penelitian .....	11
H. Metode analisa Data .....	17

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Definisi Game**

1. Pengertian Perkembangan Game .....	20
2. Jenis Game .....	21
3. Dampak Game.....	24

### **B. Pengertian Ibadah**

1. Keutamaan Ibadah.....	30
--------------------------	----

2. Ibadah Madhah.....	33
3. Ibadah Groiru Madhah .....	34
<b>C. Masa Remaja</b>	
1. Pengertian Masa Remaja .....	35
2. Perkembangan Remaja .....	37
3. Tahap Perkembangan Remaja.....	39
<b>D. Tinjauan Pustaka</b>	

### **BAB III GAMBARAN UMUM DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KEC. SUMBERJO KAB. TANGGAMUS**

<b>A. Profil Desa</b>	
1. Sejarah Desa.....	43
2. Jumlah Penduduk .....	46
3. Kondisi Geografis .....	47
4. Kondisi Perekonomian .....	49
5. Kondisi Sosial Budaya .....	50
6. Kondidi Sarana dan Prasarana .....	51
<b>B. Dampak Bermain Game Online Dalam pelaksanaan Ibadah Di Dusun Simpang Rowo .....</b>	<b>53</b>

### **BAB IV DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DALAM PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KEC. SUMBEREJO, KAB. TANGGAMUS**

A. Bagaimana Dampak Bermain Game Oneline dalam Pelaksaaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan 59	
B. Kegiatan Ibadah Seperti Apasaja yang Berdampak Ketika Dampak Bermain Game Online Dalam pelaksannan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan.....	63

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	65
B. Saran.....	66

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Jumlah penduduk .....	46
2. Jumlah Penduduk Produktif .....	47
3. Tata Guna Tanah .....	48
4. Jumlah RW dan RT .....	49
5. Jumlah Penduduk Tiap Dusun .....	50
6. Mata Pencarian Penduduk Desa Dadapan .....	50
7. Tingkat Pendidikan Masyarakat .....	51
8. Sarana prasarana Desa .....	52
9. sarana dan prasarana agama desa .....	53
10. Data Pengguna Gadget Remaja Dusun Simpang rowo .....	58

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal guna memudahkan dalam memahami skripsi ini maka secara singkat terlebih dahulu akan diuraikan beberapa kata yang terkait dengan maksud judul skripsi ini, penelitian yang akan penulis teliti yaitu *“Dampak Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simping Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus ”*. Terlebih dahulu akan diuraikan pengertian masing-masing istilah sebagai batasan dalam pembahasan skripsi selanjutnya.

Dampak merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).<sup>1</sup> Jadi dampak dapat diartikan sebagai suatu efek atau pengaruh yang diterima oleh individu-individu baik itu secara negatif maupun positif terhadap apa yang telah dianggap penting atau tidak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain online (bermain adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface bermain untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video.)<sup>2</sup> Menurut bahasa, bermain berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Redi Mulyadi, *Kamus Nasional Kontemporer*, (Solo: Aneka, 2005), h. 55.

<sup>2</sup> Dikutip dari [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game) diakses pada 9 november 2018 pukul 12:27 WIB

<sup>3</sup> M. Albir Damara, Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal Ilmiah Kurikulum dan Teknologi Pendidikan* Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Minggu, 29 Desember 2013.

Jadi yang dimaksud dalam permainan pada penelitian ini adalah bermain Game Online yang saat ini sudah menjadi hal yang dibutuhkan oleh berbagai kalangan khususnya remaja.

Ibadah Menurut jumhur ulama' Ibadah adalah nama yang mencakup segala sesuatu yang disukai Allah dan yang diridhai- Nya, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik terang- terangan maupun diam- diam.<sup>4</sup> Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ibadah disamping merupakan sikap diri yang pada mulanya hanya ada dalam hati juga diwujudkan dalam bentuk ucapan dan perbuatan, sekaligus cermin ketaatan kepada Allah.

Dalam pelaksanaan ibadah didalam penelitian ini ibadah dalam kehidupan sehari-hari yang terganggu atau menjadi penghalang dengan adanya permainan bermain Game Online yang saat ini di gandrungi oleh kaum remaja.

Remaja dalam Istilah psikologi dikenal adolescence yang berasal dari kata latin adolescence (kata bendanya adolescence yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” menjadi dewasa”.<sup>5</sup> Secara etimologi kalimat remaja berasal dari murahaqoh, kata kerjanya adalah raahaqo yang berarti al-iqtirab (dekat). Secara terminologi, berarti mendekati kematangan secara fisik, akal dan jiwa serta sosial.<sup>6</sup>

Kemudian yang dimaksud dengan remaja dalam penelitian ini yaitu remaja yang ada didusun Simpang Rowo, Desa Dadapan Kecamatan

---

<sup>4</sup>H. E Hassan Saleh, (ed.), *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 3-5 2

<sup>5</sup>Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Yosdayarya 2014), h. 183.

<sup>6</sup>Ibid, h. 184.

Sumberjo Kabupaten Tanggamus yang mana remajanya terlalu aktif dalam bermain mobile Online namun kegiatan tersebut menjadi penghambat atau mempengaruhi kegiatan ibadah sehari-hari.

Dengan pembahasn diatas dapat disimpulkan bahwa dampak atau akibat adanya bermain Game Online yang ada didusun Simpang Rowo, Desa Dadapan Kecamatan Sumberjo Kabupaten Tanggamus, yang telah mempengaruhi dan menjadikan menurunnya kegiatan ibadah sehari-hari, maka dalam penelitian ini penulis ingin mendalami dan berfokus dari dampak permainan Game Legend tersebut.

## **B. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan penulis memilih judul ini sebagai berikut:

1. Dampak Bermain game Online dalam kehidupan sehari-hari, saat ini sudah banyak mempengaruhi kehidupan masyarakat khususnya remaja yang mana masa-masa tersebut masih dalam perpindahan dari remajamenuju ke dewasa, pengaruh tersebut termasuk dalam kaitan nya ibadah sehari-hari maka perlu ada pembinaan terhadap masyarkat tentang efek buruk bermain pada saat ini.
2. Penulis mengangkat sebuah penelitian yang erat hubungannya dalam kehidupan penulis, didukung dengan oleh referensi yang cukup dan lokasi mudah dijangkau sehingga memungkinkan penelitian ini diselesaikan sesuai dengan perencanaan.



### C. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.<sup>7</sup> Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.<sup>8</sup> Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat.

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain bermain mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.<sup>9</sup>

Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai bermain muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi bermain sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. Bermain dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet.

---

<sup>7</sup>Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), h. 15.

<sup>8</sup>Nadia Itoni Siregar, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), h. 1.

<sup>9</sup>Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 19 Juli 2018.

Pertumbuhan bermain masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai gadget baru dengan aplikasi bermain canggih pun bermunculan.<sup>10</sup> Bermain adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Bermain menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat.

Budaya bermain menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan remajadi usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat bermain dari model sederhana seperti bermain watch sampai bermain canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh remaja zaman sekarang.<sup>11</sup>

Berdasarkan data observasi penulis salah satu permainan yang sering digunakan atau dimainkan dalam keseharian remaja yang ada didusun simpang rowo, desa dadapan yaitu bermain Game Online yaitu bermain yang didapat dengan menginstal di layanan play store dengan sangat mudah dan gampang apalagi zaman sekarang ini yang hampir semua anak remaja memiliki hanphone model terbaru.<sup>12</sup>

Masa usia anak remaja memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua.<sup>13</sup> Pada saat usia tersebut, remaja

---

<sup>10</sup>Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 5-6.

<sup>11</sup>Ibid. h. 8.

<sup>12</sup>Observasi penulis pada tanggal 19 juli 2018.

<sup>13</sup>Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Ggagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 25.

menghabiskan waktunya untuk bermain bermain yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget.

Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan bermain. Bermain memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak remaja. Bermain tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain bermain dengan bijak.

Bermain Game Online yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan remaja didusun simpang rowo ini. Anak remaja beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan bermain tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Dampak negatif yang terjadi tidak hanya meninggalkan permainan tradisional namun juga dampak dengan adanya handphone android ini yang memiliki permainan Game Online mempengaruhi kegiatan ibadah para remaja ini, sehingga menjadi hal yang kurang baik jika hal tersebut terus-menerus dilakukan bagi generasi masa depan desa tersebut.

Dampak negatif juga terdapat dari bermain ini yaitu mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. *Bermain* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat

mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.<sup>14</sup>

Pada usia pekungbangannya, remaja yang sering melakukan aktivitas *bermain* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *bermain*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *bermain* sangat berpotensi mengucilkan remajadari lingkungan sosial.<sup>15</sup>

Sedangkan remaja perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.<sup>16</sup> Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain,<sup>17</sup> dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT. berfirman dalam QS: Al- Hujurat (49): 13



يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْتُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوبًا وَقَبَآئِلَ لِتَعَارَفُوْا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ ٱللَّهِ أَتْقٰنَكُمْ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ

Artinya : (Yaitu) Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup>Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010) h. 54.

<sup>15</sup>Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), h. 191.

<sup>16</sup> Carolyn Meggitt, "terj.", *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, (London: Hodder Education, 2013), h.169-170.

<sup>17</sup> W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 26.

<sup>18</sup> Departemen Agama RI., *Al Qur'an dan Terjemahannya*, h. 490.



Hubungan sosial anak remaja dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak remaja. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Remaja menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.<sup>19</sup>

Anak remaja yang sering melakukan aktivitas bermain *bermain*, maka semakin banyak kegiatan para remaja yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya remaja memainkan *bermain* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain Game Online memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kegiatan ibadah atau kepribadian sosial, remaja, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunaanya tetapi apabila remajaterlepas dari pantauan orangtua, maka remajaakan kecanduan dengan permainan *online*.

Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul “Dampak Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Meraja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.”

---

<sup>19</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), h. 145.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan alasan-alasan diatas maka perlu dirumuskan permasalahan pokok dalam skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Dampak Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus ?
2. Kegiatan ibadah seperti apa saja, yang berdampak ketika Bermain Game Online Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus .

#### **E. Fokus Penelitian**

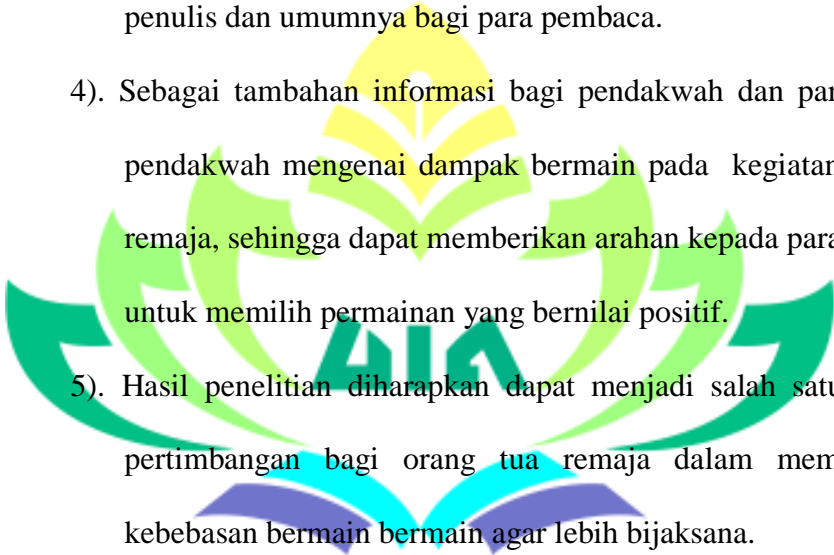
Mengingat keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan maka peneliti membatasi penelitian ini yang berkenaan dengan:

1. Subjek penelitian ini adalah remaja yang ada Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.
2. Dampak yang di timbulkan Ketika Bermain Game Online Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

#### **F. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis Dampak Bermain Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 
- 1). Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan Fakultas dakwah dan ilmu komunikasi dan dapat dijadikan studi banding oleh penelitian lainnya.
  - 2). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan masukan untuk menginspirasi persoalan ibadah remaja sekarang dan yang akan datang.
  - 3). Dengan studi ini juga diharapkan memberikan khazanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi anak, khususnya pada diri penulis dan umumnya bagi para pembaca.
  - 4). Sebagai tambahan informasi bagi pendakwah dan para calon pendakwah mengenai dampak bermain pada kegiatan ibadah remaja, sehingga dapat memberikan arahan kepada para remaja untuk memilih permainan yang bernilai positif.
  - 5). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua remaja dalam memberikan kebebasan bermain agar lebih bijaksana.
  - 6). Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendakwah.

b. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1). Untuk mengetahui bagaimana bermain Game Online ini mempengaruhi kegiatan ibadah remaja di Dusun Simpang

Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

- 2). Untuk mengetahui ibadah yang seperti apa, karena bermain Game Online menjadikan kurangnya kegiatan ibadah remaja di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

### c. Metode Penelitian

Agar suatu penelitian mendapatkan hasil yang maksimal, perlu ditentukan metode-metode tertentu dalam melaksanakan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Ada beberapa hal yang perlu dikemukakan dalam metode penelitian, antara lain :

#### 1. Sifat dan jenis penelitian

##### a. Jenis penelitian

Dilihat dari jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (Feild Research) yaitu penelitian yang dilakukan dalam kancan kehidupan masyarakat yang sebenarnya<sup>20</sup>. Dimana yang menjadi objek penelitian adalah remaja yang ada di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

Penelitian lapangan ini dimaksudkan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga dan

---

<sup>20</sup> Safari Imam Ashari, *Suatu Petunjuk Praktis Metodologi Penelitian*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1983), h.22



masyarakat<sup>21</sup>. Berkaitan dengan penelitian ini, objek penelitian di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Fokus penelitian ini meneliti tentang dampak bermain Game Online terhadap remaja di dusun simpang rowo tersebut.

Penelitian lapangan ini dilakukan dengan langkah-langkah, dimulai dari menyusun perencanaan penelitian atau kerangka penelitian secara konseptual, selanjutnya peneliti terjun kelapangan untuk memperoleh data empirik dalam kegiatan dakwah terhadap remaja di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, dengan menggunakan beberapa metode penelitian yang sesuai dengan alat pengumpul dan analisis data lapangan yang didasarkan atas landasan teoritis dalam penelitian ini.

Langkah berikutnya, adalah melakukan kategorisasi data penelitian untuk menarik kesimpulan guna menjawab pokok permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

b. Sifat penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu untuk membuat deskripsi atau gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat

---

<sup>21</sup> Sayuti Ali, *Metodologi Penelitian Agama*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000), h.59-60

mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.<sup>22</sup>

Dalam penelitian ini akan digambarkan pola komunikasi dakwah dalam pembentukan aqidah remaja melalui kajian rutin, serta menggambarkan aktifitas remaja dalam bermain bermain yang mempengaruhi kegiatan ibadah.

c. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sebuah penelitian sosial disebutkan bahwa unit analisis menunjukkan siapa yang mempunyai karakteristik yang akan diteliti. Karakteristik yang dimaksud disini adalah variabel yang menjadi perhatian peneliti. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian<sup>23</sup>. Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh remaja yang memiliki gadget. Sedangkan jumlah remaja yang mempunyai gadget di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus sangat banyak tetapi pada penelitian ini saya mengambil 15 sampel yang memenuhi kriteria untuk diteliti.

---

<sup>22</sup> Muhammad Musa, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Fajar Agung, 1988), .h.8

<sup>23</sup> Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Limit Sosial, Tesis dan Disertasi*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995), h.57

## b. Sampel

Menurut Nana Sudjana bahwa sampel adalah “wakil dari populasi”<sup>24</sup>. Maka dapat dipahami bahwa sampel adalah wakil yang telah dipilih untuk mewakili populasi, sampel ini merupakan cerminan dari populasi guna menggambarkan keadaan yang sifat-sifat akan diukur dan agar lebih memudahkan dalam melakukan penelitian.

Teknik sampel yang penulis gunakan yaitu teknik non random. Dalam sampling ini tidak semua individu dalam populasi diberi peluang yang sama ditugaskan menjadi anggota sampel<sup>25</sup>.

Kemudian jenis sampel yang penulis gunakan yaitu purposive sampling. Dalam purposive sampling, pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya<sup>26</sup>. Berdasarkan pendapat di atas, kriteria untuk menjadi sampel yaitu :

1. Remaja yang beragama Islam.
2. Remaja dengan orang tua lengkap.
3. Remaja yang aktif dalam bermain Game Online yang mempengaruhi kegiatan ibadah di Dusun Simpang Rowo desa Dadapn, kecamatan Sumberejo, kabupaten Tanggamus.

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Pedoman Penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), h.53

<sup>25</sup> Sutrisno Hadi, *Metode Researt*, (Yogyakarta : Andi Offest, 2004), h.80

<sup>26</sup> *Ibid*, h.52

Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat penulis mengambil sampel dengan jumlah 15 orang dan informan 5 orang yang diambil dari orang tua remaja.

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memudahkan dalam pengambiklan data lapangan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

##### a. Metode interview (wawancara)

Interview atau wawancara merupakan percakapan yang diarahkan pada masalah tertentu. Kegiatan ini merupakan proses tanya jawab secara lisan dari dua orang atau lebih yang berhadapan secara fisik (langsung). Oleh karena itu kualitas hasil wawancara ditentukan oleh pewawancara, responden, pertanyaan dan situasi wawancara<sup>27</sup>.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu pewawancara secara bebas bertanya apa saja dan harus menggunakan acuan pertanyaan lengkapdan terperinci agar data-data yang diperoleh sesuai dengan harapan.

Metode interview ini digunakan untuk memperoleh data tentang dampak bermain Game Online terhadap ibadah remaja didusun simpang rowo desa dadapan, kecamatan sumberjo, kabupaten tanggamus, Interview akan diajukan kepada seluruh warga masyarakat di Dusun Simpang Rowo, Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

---

<sup>27</sup> Kartin Kartono, *Pengantar Metodologi Riset*, (Bandung : Mundur Maju, 1996), h.32

b. Metode observasi

Observasi ialah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung. Dalam hal ini peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi langsung lokasi penelitian untuk mengamati secara langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan<sup>28</sup>.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, penulis berlaku sebagai pengamat sekaligus mengambil bagian kehidupan yang diobservasi dengan tujuan agar diperoleh keterangan yang obyektif.

Alasan penulis menggunakan metode ini adalah dapat mengingat-ingat lebih banyak atas fenomena yang perlu dicatat terhadap kondisi yang ada pada tempat penelitian. Yang diamati disini adalah kegiatan- dampak bermain online terhadap ibadah remaja didusun simpang rowo desa dadapan, kecamatan Sumberrejo, kabupaten Tanggamus.

c. Metode Dokumentasi

Penelitian lapangan yang akan dilaksanakan, informasi yang berbentuk dokumen sangat relevan karena tipe informasi ini bisa menggunakan berbagai bentuk dan dijadikan sebagai sumber data yang eksplisit. Adapun jenis-jenis dokumen tersebut seperti surat, memorandum, pengumuman resmi, penelitian yang sama, kliping-

---

<sup>28</sup> Ahsanuddin, Mudi, *Profesional Sosiologi*, (Jakarta : Media Utama, 2004), h. 44

kliping dan artikel yang muncul di media massa, maupun laporan peristiwa lainnya<sup>29</sup>.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghimpun data tentang profil dusun simpang rowo, struktur kepengurusan, data-data warga masyarakat, berupa catatan dan laporan kegiatan-kegiatan dakwah khususnya terhadap remaja yang ada dampak bermain Game Online terhadap ibadah remaja didusun simpang rowo desa dadapan, kecamatan sumberjo, kabupaten tanggamus.

#### **d. Metode Analisa Data**

Setelah data terkumpul baik di lapangan maupun di pustaka, meaka selanjutnya menganalisa data sesuai dengan permasalahannya. Metode analisa data dapat dibedakan menjadi dua, yitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk data, kalimat, skema dan gambar. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif diangkakan<sup>30</sup>.

Dalam penelitian ini menggunakan analisa data yang bersifat kualitatif yaitu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan dan juga prilakunya yang nyata, di teliti dan dipelajari sebagai suatu yang utuh<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> Robert K. Yin, *Studi Kasus Desain Metode*, (Jakarta : Rajawali Press, 1996), h. 103-

<sup>30</sup> Sugiono, *Op.Cit*, h. 64

<sup>31</sup> Soerjono Soekanto, (Jakarta : Raja Grafindo, 1998), h. 12



Setelah analisis data selesai maka hasilnya akan disajikan secara deskriptif, yaitu dengan menggambarkan dan menuturkan apa adanya sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Dari hasil tersebut kemudian ditarik suatu kesimpulan yang merupakan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dengan menggunakan cara berfikir induktif.

Metode berfikir induktif yaitu berangkat dari fakta-fakta yang khusus, dari peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa yang khusus itu ditarik generalisasi yang mempunyai sifat umum<sup>32</sup>.

Metode ini digunakan dalam pengumpulan data dari berbagai literature yang berkaitan dengan dampak bermain Game Online terhadap ibadah remaja didusun simpang rowo desa dadapan, kecamatan sumberjo, kabupaten tanggamus, Kemudian di analisa dan ditarik kesimpulan sehingga menjadi suatu keputusan yang bersifat khusus. Setelah data terkumpul kemudian data diolah lalu dianalisa, sehingga pada selanjutnya adalah kesimpulan.

Dalam menganalisa digunakan metode kualitatif, menurut KartiniKartono adalah data yang tidak dapat diselidiki secara langsung, misalnya data mengenai intelegensi, opini, keterampilan, aktifitas, sosialitas, kejujuran, minat, attitude atau sikap simpati dan lain-lain<sup>33</sup>. Dalam hal ini penulis menggunakan prinsip berfikir deduktif yaitu metode pembahasan yang berangkat dari fakta yang umum kemudian menarik kesimpulan yang khusus.

---

<sup>32</sup> Kartini Kartono, *Op., Cit*, h. 29

<sup>33</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial, op. Cit*, h. 243

Kesimpulan merupakan penilaian akhir dari suatu sikap, metode dan aktifitas<sup>34</sup>.



---

<sup>34</sup> Masyuri dan M.Zainuddin, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, (PT Refika Aditama, 2009), h.5

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Devinisi Game

##### 1. Pengertian dan Perkembangan *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya.

Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.<sup>35</sup>

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an.<sup>36</sup> Di awal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas,

---

<sup>35</sup>Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015.

<sup>36</sup>Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 114.

*game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.

Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008.<sup>37</sup> Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.<sup>38</sup>

## 2. Jenis *Game*

Jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

### 1) . *Strategy game*

*Strategy game* memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Dalam prakteknya memang tidak mudah.

---

<sup>37</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, Jakarta, 2010, PT. Gramedia Pustaka Utama h. 8.

<sup>38</sup> *Ibid* h. 12

Pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.<sup>39</sup>

## 2). Fighting Game

*Fighting game* merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood & Glory and Blood & Glory: Legends*, *Fighting Tiger-Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*.

## 3). Adventure Game

*Adventure game* adalah *game* petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit.

---

<sup>39</sup> *Ibid.* h. 123.

Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

#### 4) Shooter Game

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas 17 pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin.

Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

#### 5) Role-Playing Game (RPG)

*Role-playing game* adalah sebuah *game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat.



Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.<sup>40</sup>

#### 6) Racing Game

*Racing game* memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*

#### 7) Education and Edutainment

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain.<sup>41</sup> Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

### 3. Dampak Game

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

#### 1. Dampak positif

- a. Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
- b. Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup>Imansa Iki, “Macam-macam Jenis *Game* Online”, dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.html>, diakses 29 Oktober 2015.

<sup>41</sup>*Ibid.* h. 125

<sup>42</sup>*Ibid.* h.53

- c. Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, system motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- d. Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali.
- e. Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- f. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.<sup>43</sup>
- g. Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata,<sup>44</sup>

Dampak positif *game* dapat dilihat pada *game-game* yang mengetengahkan *puzzle*, detektif, atau lainnya. *Game* yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.<sup>45</sup>

## 2. Dampak negative

### a). Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

<sup>43</sup> *Ibid.* h.56.

<sup>44</sup> Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 123

<sup>45</sup> Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007. hlm. 219- 220.

b). Penurun aktifitas gelombang beta

Penurun aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *pemain* tidak sedang bermain *game*. Pemain mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.<sup>46</sup>

c). Menjadikan seseorang superior karena

Keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan. Atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.

d). *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi,

ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.<sup>47</sup>

Dampak negatif lainnya antara lain:<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi* (Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011), hlm. 25.

<sup>47</sup> Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, ..., hlm. 123

- a. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- b. Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.
- d. Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- e. Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game*

yakni: “*Excessive use, Withdrawal symptoms, Tolerance, dan Negative repercussion*”.<sup>49</sup>

- a) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial)
- b) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya misalnya mudah marah atau moodiness.
- c). *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.

---

<sup>49</sup>Dica Freprinca, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016, hlm. 8.

d). *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan *game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game*.

## B. Pengertian ibadah

Ibadah secara etimologis berasal dari bahasa arab yaitu **عبد يعبد** **عبادة** yang artinya melayani patuh, tunduk. Sedangkan menurut terminologis ialah adalah sebutan yang mencakup seluruh apa yang dicintai dan diridhai allah azza wa jalla, baik berupa ucapan atau perbuatan, yang zhahir maupun yang bathin<sup>50</sup>. Ditinjau dari jenisnya, ibadah dalam Islam terbagi menjadi dua jenis, dengan bentuk dan sifat yang berbeda antara satu dengan lainnya.<sup>51</sup>

Ibadah secara bahasa (etimologi) berarti merendahkan diri serta tunduk. Sedangkan menurut syara' (terminologi), ibadah mempunyai banyak definisi, tetapi makna dan maksudnya satu. Definisi itu antara lain adalah:

---

<sup>50</sup> Prof. Amin Syukur MA, Pengantar Studi Islam, (Semarang :CV. Bima Sakti,2003), Hlm. 80.

<sup>51</sup> Muhammad Alim, Pendidikan agama islam, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2006), Hlm. 144



1. Ibadah adalah taat kepada Allah dengan melaksanakan perintah-Nya melalui lisan para Rasul-Nya.
2. Ibadah adalah merendahkan diri kepada Allah Azza wa Jalla, yaitu tingkatan tunduk yang paling tinggi disertai dengan rasa mahabbah (kecintaan) yang paling tinggi.
3. Ibadah adalah sebutan yang mencakup seluruh apa yang dicintai dan diridhai Allah Azza wa Jalla, baik berupa ucapan atau perbuatan, yang zhahir maupun yang bathin. Yang ketiga ini adalah definisi yang paling lengkap.<sup>52</sup>

Ibadah terbagi menjadi ibadah hati, lisan, dan anggota badan. Rasa khauf (takut), raja' (mengharap), mahabbah (cinta), tawakkal (ketergantungan), raghbah (senang), dan rahbah (takut) adalah ibadah qalbiyah (yang berkaitan dengan hati). Sedangkan tasbih, tahlil, takbir, tahmid dan syukur dengan lisan dan hati adalah ibadah lisaniyah qalbiyah (lisan dan hati). Sedangkan shalat, zakat, haji, dan jihad adalah ibadah badaniyah qalbiyah (fisik dan hati).<sup>53</sup> Serta masih banyak lagi macam-macam ibadah yang berkaitan dengan amalan hati, lisan dan badan.

Ibadah inilah yang menjadi tujuan penciptaan manusia. Allah berfirman:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ مَا أُرِيدُ مِنْهُمْ مِنْ رِزْقٍ وَمَا أُرِيدُ أَنْ يُطْعَمُوا إِنَّ اللَّهَ هُوَ الرَّزَّاقُ  
ذُو الْقُوَّةِ الْمَتِينُ

---

<sup>52</sup> Prinsip Dasar Islam Menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah yang Shahih, Penulis Yazid bin Abdul Qadir Jawas, Penerbit Pustaka At-Taqwa, Bogor 16001, Cetakan ke 3.

<sup>53</sup> Ibid hlm.

*“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka beribadah kepada-Ku. Aku tidak menghendaki rizki sedikit pun dari mereka dan Aku tidak menghendaki supaya mereka memberi makan kepada-Ku. Sesungguhnya Allah Dia-lah Maha Pemberi rizki Yang mempunyai kekuatan lagi sangat kokoh.” (Adz-Dzaariyaat: 56-58)<sup>54</sup>*

Allah Azza wa Jalla memberitahukan bahwa hikmah penciptaan jin dan manusia adalah agar mereka melaksanakan ibadah hanya kepada Allah Azza wa Jalla. Dan Allah Mahakaya, tidak membutuhkan ibadah mereka, akan tetapi merekalah yang membutuhkan-Nya, karena ketergantungan mereka kepada Allah, maka barangsiapa yang menolak beribadah kepada Allah, ia adalah sombong.

Siapa yang beribadah kepada-Nya tetapi dengan selain apa yang disyari’atkan-Nya, maka ia adalah mu’tadi’ (pelaku bid’ah). Dan barangsiapa yang beribadah kepada-Nya hanya dengan apa yang disyari’atkan-Nya, maka ia adalah mukmin muwahhid (yang mengesakan Allah).

### **1. Keutamaan ibadah**

Ibadah di dalam syari’at Islam merupakan tujuan akhir yang dicintai dan diridhai-Nya. Karenanyalah Allah menciptakan manusia, mengutus para Rasul dan menurunkan Kitab-Kitab suci-Nya. Orang yang melaksanakannya dipuji dan yang enggan melaksanakannya dicela.

Allah Subhanahu wa Ta’ala berfirman:

وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ إِنَّ الَّذِينَ يَسْتَكْبِرُونَ عَنْ عِبَادَتِي سَيَدْخُلُونَ جَهَنَّمَ دَاخِرِينَ

---

<sup>54</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahan*. (Jakarta, Bumi Restu, 1976), Hlm.

*“Dan Rabb-mu berfirman, ‘Berdo’alah kepada-Ku, niscaya akan Aku perkenankan bagimu. Sesungguhnya orang-orang yang sombong tidak mau beribadah kepada-Ku akan masuk Neraka Jahannam dalam keadaan hina dina’.”(Al-Mu’min: 60).*<sup>55</sup>

Ibadah di dalam Islam tidak disyari’atkan untuk mempersempit atau mempersulit manusia, dan tidak pula untuk menjatuhkan mereka di dalam kesulitan. Akan tetapi ibadah itu disyari’atkan untuk berbagai hikmah yang agung, kemashlahatan besar yang tidak dapat dihitung jumlahnya. Pelaksanaan ibadah dalam Islam semua adalah mudah.

Di antara keutamaan ibadah bahwasanya ibadah mensucikan jiwa dan membersihkannya, dan mengangkatnya ke derajat tertinggi menuju kesempurnaan manusiawi. Termasuk keutamaan ibadah juga bahwasanya manusia sangat membutuhkan ibadah melebihi segala-galanya, bahkan sangat darurat membutuhkannya. Karena manusia secara tabi’at adalah lemah, fakir (butuh) kepada Allah. Sebagaimana halnya jasad membutuhkan makanan dan minuman, demikian pula hati dan ruh memerlukan ibadah dan menghadap kepada Allah.

Bahkan kebutuhan ruh manusia kepada ibadah itu lebih besar daripada kebutuhan jasadnya kepada makanan dan minuman, karena sesungguhnya esensi dan substansi hamba itu adalah hati dan ruhnya, keduanya tidak akan baik kecuali dengan menghadap (bertawajjuh) kepada Allah dengan beribadah.

---

<sup>55</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahan*. (Jakarta, Bumi Restu, 1976), Hlm.

Maka jiwa tidak akan pernah merasakan kedamaian dan ketenteraman kecuali dengan dzikir dan beribadah kepada Allah. Sekalipun seseorang merasakan kelezatan atau kebahagiaan selain dari Allah, maka kelezatan dan kebahagiaan tersebut adalah semu, tidak akan lama, bahkan apa yang ia rasakan itu sama sekali tidak ada kelezatan dan kebahagiaannya.

Adapun bahagia karena Allah dan perasaan takut kepada-Nya, maka itulah kebahagiaan yang tidak akan terhenti dan tidak hilang, dan itulah kesempurnaan dan keindahan serta kebahagiaan yang hakiki. Maka, barangsiapa yang menghendaki kebahagiaan abadi hendaklah ia menekuni ibadah kepada Allah semata. Maka dari itu, hanya orang-orang ahli ibadah sejitilah yang merupakan manusia paling bahagia dan paling lapang dadanya.

Tidak ada yang dapat menenteramkan dan mendamaikan serta menjadikan seseorang merasakan kenikmatan hakiki yang ia lakukan kecuali ibadah kepada Allah semata. Imam Ibnul Qayyim rahimahullah berkata, “Tidak ada kebahagiaan, kelezatan, kenikmatan dan kebaikan hati melainkan bila ia meyakini Allah sebagai Rabb, Pencipta Yang Maha Esa dan ia beribadah hanya kepada Allah saja, sebagai puncak tujuannya dan yang paling dicintainya daripada yang lain.”<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Mawaaridul Amaan al-Muntaqa min Ighatsatul Lahafan (hal. 67), oleh Syaikh ‘Ali Hasan ‘Ali ‘Abdul Hamid.

Termasuk keutamaan ibadah bahwasanya ibadah dapat meringankan seseorang untuk melakukan berbagai kebajikan dan meninggalkan kemunkaran. Ibadah dapat menghibur seseorang ketika dilanda musibah dan meringankan beban penderitaan saat susah dan mengalami rasa sakit, semua itu ia terima dengan lapang dada dan jiwa yang tenang.

Termasuk keutamaannya juga, bahwasanya seorang hamba dengan ibadahnya kepada Rabb-nya dapat membebaskan dirinya dari belenggu penghambaan kepada makhluk, ketergantungan, harap dan rasa cemas kepada mereka. Maka dari itu, ia merasa percaya diri dan berjiwa besar karena ia berharap dan takut hanya kepada Allah saja, Keutamaan ibadah yang paling besar bahwasanya ibadah merupakan sebab utama untuk meraih keridhaan Allah l, masuk Surga dan selamat dari siksa Neraka.

## **2. Ibadah Mahdah**

Ibadah mahdhah atau ibadah khusus ialah ibadah yang apa saja yang telah ditetapkan Allah akan tingkat, tata cara dan perincian-perinciannya. Jenis ibadah yang termasuk mahdhah, seperti: Wudhu, Tayammum, Mandi hadats, Shalat, Puasa, Haji, Umrah. Ibadah bentuk ini memiliki 4 prinsip:

- a. Keberadaannya harus berdasarkan adanya dalil perintah, baik dari al-Quran maupun al- Sunnah, jadi merupakan otoritas wahyu, tidak boleh ditetapkan oleh akal atau logika keberadaannya.

- b. Tata caranya harus berpola kepada contoh Rasul saw. Salah satu tujuan diutus rasul oleh Allah adalah untuk memberi contoh:

وما أرسلنا من رسول إلا ليطاع بأذن الله ... النساء ٦٤

*Dan Kami tidak mengutus seorang Rasul kecuali untuk ditaati dengan izin Allah...(QS. 64)*

- c. Bersifat supra rasional (di atas jangkauan akal) artinya ibadah bentuk ini bukan ukuran logika, karena bukan wilayah akal, melainkan wilayah wahyu, akal hanya berfungsi memahami rahasia di baliknya yang disebut hikmah tasyri'. Shalat, adzan, tilawatul Quran, dan ibadah mahdhah lainnya, keabsahannya bukan ditentukan oleh mengerti atau tidak, melainkan ditentukan apakah sesuai dengan ketentuan syari'at, atau tidak. Atas dasar ini, maka ditetapkan oleh syarat dan rukun yang ketat.

- d. Azasnya "taat", yang dituntut dari hamba dalam melaksanakan ibadah ini adalah kepatuhan atau ketaatan. Hamba wajib meyakini bahwa apa yang diperintahkan Allah kepadanya, semata-mata untuk kepentingan dan kebahagiaan hamba, bukan untuk Allah, dan salah satu misi utama diutus Rasul adalah untuk dipatuhi.

### 3. Ibadah Ghairu Mahdhah

Ibadah ghairu mahdhah atau umum ialah segala amalan yang diizinkan oleh Allah. misalnya ibadah ghairu mahdhah ialah belajar,



dzikir, tolong menolong dan lain sebagainya. Prinsip-prinsip dalam ibadah ini, ada 4:

1. Keberadaannya didasarkan atas tidak adanya dalil yang melarang. Selama Allah dan Rasul-Nya tidak melarang maka ibadah bentuk ini boleh diselenggarakan.
2. Tatalaksananya tidak perlu berpola kepada contoh Rasul, karenanya dalam ibadah bentuk ini tidak dikenal istilah “bid’ah” , atau jika ada yang menyebut nya, segala hal yang tidak dikerjakan rasul bid’ah, maka bid’ahnya disebut bid’ah hasanah, sedangkan dalam ibadah mahdhah disebut bid’ah dhalalah.
3. Bersifat rasional, ibadah bentuk ini baik-buruknya, atau untung-ruginya, manfaat atau madharatnya, dapat ditentukan oleh akal atau logika. Sehingga jika menurut logika sehat, buruk, merugikan, dan madharat, maka tidak boleh dilaksanakan.
4. Azasnya “Manfaat”, selama itu bermanfaat, maka selama itu boleh dilakukan.

## C. Masa Remaja

### 1. Pengertian Masa Remaja

Kata” remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescene* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. Menurut DeBrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Menurut Papalia dan Olds mendefinisikan masa remaja adalah

masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.<sup>57</sup>

Menurut Adams dan Gullota mendefinisikan masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16/17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.<sup>58</sup>

Dimasa remaja, perasaan menjadi lebih kuat. Mereka ingin menghidupkan harapan teman-temannya dan diterima oleh teman-teman mereka. Jadi mereka cenderung menjadi kritis atau memberontak terhadap sebagian dari keyakinan dan standart orang tua mereka. Lazimnya, masa remaja dianggap mulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat mencapai usia matang secara hukum.

Namun penelitian tentang perubahan perilaku, sikap, dan nilai-nilai sepanjang masa remaja tidak hanya menunjukkan bahwa setiap perubahan terjadi lebih cepat pada awal masa remaja daripada tahap akhir masa remaja, tetapi juga menunjukkan bahwa perilaku, sikap, dan nilai-nilai pada awal masa remaja berbeda dengan akhir masa remaja. Dengan

---

<sup>57</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 219

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 220

demikian, secara umum masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir, Tentang tanda-tanda masa remaja awal ini E. Spranger, menyebutkannya ada tiga aktivitas yakni:

- a. Penemuan aku
- b. Pertumbuhan pedoman kehidupan
- c. Memasukkan diri pada kegiatan kemasyarakatan.<sup>59</sup>

Masa remaja awal kira-kira berlangsung dari 13 tahun sampai 16-17 tahun. Pada masa remaja awal biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Pada masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga sering kali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, dan pesimistis. Secara garis besar sifat-sifat negatif ini dapat diringkas, yaitu:

- a. Negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun mental.
- b. Negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat.

## **2. Perkembangan Remaja**

- a. Perkembangan fisik

Perubahan fisik terjadi dengan cepat pada remaja. Kematangan seksual terjadi seiring dengan perkembangan karakteristik seksual primer dan sekunder. Karakteristik primer berupa perubahan fisik dan

---

<sup>59</sup> Abu Ahmadi, , *Psikologi Perkembangan Edisi Revisi*, Jakarta:PT. Rineka Cipta, 2005, h. 124

hormonal yang penting untuk reproduksi dan karakteristik sekunder secara eksternal berbeda pada laki-laki dan perempuan.

Perubahan fisik ditandai dengan kematangan seks sekunder seperti tumbuh rambut di ketiak dan sekitar alat kelamin. Pada anak laki-laki tumbuhnya kumis dan jenggot, jakun dan suara membesar. Puncak kematangan organ reproduksi pada anak laki-laki adalah dengan kemampuannya dalam ejakulasi, yang menunjukkan bahwa pada masa remaja laki-laki sudah dapat menghasilkan sperma. Ejakulasi ini biasanya terjadi disaat tidur dan diawali dengan mimpi erotis atau yang biasa disebut dengan mimpi basah.<sup>60</sup>

Pada anak perempuan tampak perubahan pada bentuk tubuh karena tumbuhnya payudara dan panggulnya yang membesar serta suaranya yang berubah menjadi lebih lembut. Puncak dari kematangan organ reproduksi pada masa remaja anak perempuan adalah mendapatkan menstruasi pertama (*menarche*). Menstruasi pertama menunjukkan bahwa dirinya telah memproduksi sel telur yang tidak dibuahi, sehingga akan keluar bersama darah menstruasi melalui vagina atau alat kelamin wanita<sup>61</sup>.

#### b. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi erat kaitannya dengan perkembangan hormon, dan ditandai dengan emosi yang sangat labil. Ketika marah

---

<sup>60</sup> *Op.Cit. Sarwono*, h 78

<sup>61</sup> *Ibid*, h. 80

bisa meledak-ledak, jika sedang gembira terlihat sangat ceria dan jika sedih bisa sangat depresif. Ini adalah kondisi yang normal bahwa remaja belum dapat sepenuhnya mengendalikan emosinya.

c. Perkembangan kognitif

Remaja mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dengan tindakan logis. Remaja dapat berpikir abstrak dan menghadapi masalah yang sulit secara efektif. Jika terlibat dalam masalah, remaja dapat mempertimbangkan beragam penyebab dan solusi yang sangat banyak.

d. Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial ini ditandai dengan keterkaitannya pada kelompok sebaya. Hal ini mengembangkan rasa solidaritas, saling menghargai, saling menghormati yang sebelumnya tidak remaja miliki ketika masa kanak-kanak.

Pada masa ini selain masalah sekolah, masalah teman dan ketertarikan pada lawan jenis menjadi lebih menyenangkan. Minat sosialnya bertambah dan penampilannya menjadi lebih penting dibandingkan sebelumnya. Perubahan fisik seperti tinggi badan dan berat badan serta proporsi tubuh dapat menimbulkan perasaan yang

tidak menyenangkan, seperti ragu-ragu, tidak percaya diri dan tidak aman<sup>62</sup>.

### 3. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Sarwono tahap perkembangan remaja dibagi menjadi 3, antara lain:

#### a. Remaja awal

Seorang remaja pada masa ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu.

Pada tahap ini remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang yang berlebihan. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap ego yang menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

#### b. Remaja Madya Atau Tengah

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman sebayanya. Remaja pada tahap ini senang jika banyak teman yang menyukainya, ada kecenderungan mencintai diri sendiri atau disebut dengan *narcistic*, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya.

---

<sup>62</sup>A. Potter, Perry. *Fundamental Keperawatan Konsep, Proses, dan Praktik*, Ed.4. Jakarta : EGC, 2005, h 65

Selain itu, di tahap ini remaja tak jarang berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu harus memilih yang mana seperti peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, ideal atau materialis dan macam sebagainya.

c. Remaja akhir

Menurut Sarwono pada tahap ini adalah masa peralihan menuju dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, antara lain :

1. Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
2. Ego mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
3. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
4. *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada dirinya sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
5. Tumbuh pemisah antara dirinya sendiri (*private self*) dan masyarakat iuumum (*the public*).

**D. Tinjauan Pustaka**

Adapun penelitian terdahulu yang penulis temukan, terkait dengan penelitian penulis, sebagai berikut:

- i. Skripsi yang berjudul dampak penggunaan handphone terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di desa sidosari kecamatan natar kabupaten lampung selatan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana dampak penggunaan



handphone terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian lapangan dan dengan teknik purposive sampling yaitu pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara bebas terpimpin, observasi non partisipan dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data menggunakan metode kualitatif dan cara berfikir induktif.

Adapun kaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis teliti yaitu :

1. Penelitian diatas hanya meneliti dampak handphone terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah, sedangkan penelitian yang penulis teliti yaitu meliputi dampak bermain game online terhadap perilaku remaja dan juga terhadap pelaksanaan ibadah remaja.
2. Mengenai tempat atau lokasi penelitian diatas yaitu di desa sidosari kecamatan natar kabupaten lampung selatan sedangkan tempat atau lokasi yang penulis teliti yaitu lingkungan masyarakat di simpang rowo desa dadapan kecamatan sumberejo kabupaten tanggamus.

### **BAB III**

## **GAMBARAN UMUM DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KEC. SUMBER REJO KAB. TANGGAMUS**

### **A. Profil Desa**

#### **1. Sejarah Desa**

Dusun Simpang Rowo dibuka dan diresmikan pada hari Kamis Kliwon 9 September 1953. Desa Dadapan dibuka oleh BRN atau tentara nasional ketika itu sebanyak 120 orang. Masuk ke dalam kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Lampung Selatan. Beberapa tahun kemudian mekar dan masuk ke kabupaten Tanggamus Kecamatan Sumber Rejo.

Dusun Simpang Rowo terkenal dengan hasil pertaniannya, mulai dari padi, Rowo, ketela, sayur-sayuran, hingga palawija dan kopi. Konon tanah di Dusun Simpang Rowo sangat subur, sehingga kehidupan Masyarakat Dusunnya pun bisa dikatakan sangat makmur.

Karena kekaguman atas besarnya persatuan dan harapan masyarakat ini mereka bersepakat untuk menamakan Dusun Simpang Rowo. Mereka berharap desa ini nantinya bisa menjadi desa yang makmur, dan masyarakat yang berbudi pekerti yang tinggi.

Dalam pelaksanaan pemerintah desa, Kepala Desa Dadapan dibantu oleh perangkat yang lain yaitu Kepala Dusun (kadus), maupun RW dan

RT. Selain itu Desa Dadapan memiliki suatu lembaga yang berfungsi sebagai mitra pemerintah kerja desa yaitu BPD (Badan Perwakilan Desa) yang diangkat oleh masyarakat yang.

Budaya yang berkembang di Desa Dadapan adalah Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus adalah Suku Jawa, Lampung dan suku sunda, karena kebanyakan masyarakat yang ada di Desa Dadapan pada zaman dahulu adalah penduduk pindahan dari pulau Jawa yang berhijrah ke Sumatra dan menjadi penduduk asli Desa Dadapan, selain itu suku Jawa Merupakan salah satu budaya yang berusia tua dan masih bertahan sampai saat ini, dan juga Bahasa Jawa sudah menjadi Bahasa keseharian.

Dalam pertumbuhanya kebudayaan Jawa mempunyai hubungan yang erat dengan Islam, sehingga nilai Islam juga mengisi dan memberi corak terhadap kebudayaan jawa, karena kebudayaan Jawa dan Lampung di Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus, dilandasi dan banyak diangkat nilai-nilai islam menguasai dimensi budaya orang jawa dan orang Lampung.

Hal ini dapat dilihat pada acara resepsi pernikahan yang menggunakan adat Jawa dan khitanan anak, dimana pada cara tersebut dilaksanakan secara adat dan Agama. Yang dikhitan terlebih dahulu melaksanakan khataman Al-Qur'an dan pada acara tersebut dilaksanakan acara kenduri dan doa selamat.

Masyarakat Desa Dadapan di samping sebagai masyarakat adat mereka juga taat menjalankan perintah-perintah agama. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas dan kreatifitas sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat, seperti melaksanakan sholat secara jamaah serta ada kegiatan pengajian dan wirid yasinan yang dilakukan oleh Ibu-ibu, dan juga dilakukan oleh Bapak-Bapak dan dilakukan oleh para Remaja Masjid-Masjid (RISMA).

Asal mula pemberian nama Dusun Simpang Rowo ini bermula dari musyawarah yang dilakukan oleh tokoh agama, tokoh masyarakat yang kebanyakan berasal dari daerah di Jawa Barat. Dari musyawarah para tokoh tersebut disepakatilah nama Simpang Rowo sebagai nama Dusun yang diusulkan oleh Bapak Irtha' yang pada saat itu menjabat sebagai kaum/modin, sebagai tanda bahwa didaerah ini dibuka dan dihuni oleh kebanyakan orang yang berasal dari Bandung Jawa Barat. Hal itu sebagai bentuk peringatan pada asal daerah orang-orang yang telah berjasa membuka dan membangun Dusun Simpang Rowo pada masa awal pendiriannya.

Sedangkan silsilah Kepemimpinan Dusun Simpang Rowo adalah sebagai berikut:

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| a. Bapak Abdul Ghofur  | Th. 1920 - Th. 1930 |
| b. Bapak Slamet Efendi | Th. 1930 – Th. 1950 |
| c. Bapak Soekarno      | Th. 1950 – Th. 1960 |

d. Bapak Warid	Th. 1960 – Th. 1981
e. Bapak Sami'un	Th. 1900 – Th. 2007
f. Bapak Suharjo	Th. 2007 – Th. 2013
g. Bapak Sarjuni	Th. 2013 – Th. 2015
h. Bapak Nasir	Th. 2015- sampai sekarang

## 2. Jumlah penduduk

Jumlah penduduk yang ada di Desa Dadapan Kecamatan Sember Rejo Kabupaten Tanggamus adalah 4.364 orang dengan 2.172 kepala keluarga.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel I**  
**Jumlah Penduduk**

No	Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	0-5 Tahun	245	249	494
2	6-10 Tahun	194	195	389
3	11-25 Tahun	606	608	200
4	26-35 Tahun	400	402	802
5	36-45 Tahun	266	275	1214
6	45-55 Tahun	225	227	452
7	56-tahun keatas	233	239	472
	Jumlah	2.169	2.195	4.364

*Sumber Data: Statistik Kantor Desa Dadapan Kecamatan Sember Rejo, 2017*

Dari table diatas terlihat jumlah penduduk Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus adalah 4.364 jiwa, dengan jumlah laki-laki berjumlah 2.169 dan perempuan berjumlah 2.195 Jiwa. Dari data tersebut terlihat bahwa perempuan berjumlah lebih besar dari pada laki-laki, dan juga penduduk terbesar pada usia 11-25 tahun, yaitu 1.214 jiwa dn jumlah terkecil pada usia 6-10 tahun yaitu 389 jiwa.



**Tabel II**  
**Jumlah Penduduk Prodduktif**

No	Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	11-15 Tahun	606	608	1.214
2	26-35 Tahun	400	402	802
3	36-45 Taun	266	275	541
	Jumlah usia produktif	1.272	1.285	2.557
1	Jumlah anak-anak	439	444	883
2	Jumlah orang tua	458	466	924
	Total	2.165	2.195	4.364

*Sumber Data: Statistik Kantor Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo, 2017*

Dari table diatas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus dalam usia produktif katagori usia (11-25 Tahun) berjumlah 1.214 orang usia (26-35 Tahun) yaitu berjumlah 802 orang dan usia (36-45 tahun) berjumlah 541 orang. Sehingga jumlah penduduk usia produktif Desa Dadapan Berjumlah 2.557 orang.

### **3. Kondisi Geografis**

Desa Dadapan memiliki luas wilayah 596.600 Ha dengan lahan produktif 380.6 Ha meliputi :

**Tabel III**

**Tata Guna Tanah**

NO	TATA GUNA TANAH	LUAS	KET.
1	Pemukiman	216.006 Ha	
2	Sawah irigasi teknis	- Ha	
3	Sawah irigasi setengah teknis	108.297 Ha	
4	Sawah tadah hujan	67.927 Ha	
5	Perkebunan	115.855 Ha	
6	Tegalan	90.570 Ha	
7	Pasar	1 Ha	
8	Kuburan	3.5Ha	
9	Jalan, sungai dll.	590 Ha	

*Sumber:* Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus

**Tabel IV**

**Jumlah RW dan RT**

NO	NAMA DUSUN	JUMLAH RW	JUMLAH RT	KET.
1	Simpang Rowo Barat	1	2	
2	Simpang Rowo Timur	1	2	
	J U M L A H	2	4	

*Sumber:* Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus



Letak Desa Dadapan berada di sebelah barat Ibu Kota Kecamatan Sumber Rejo jarak dari Desa Dadapan ke Ibu Kota Kecamatan sekitar 8 km dan ke Ibu Kota Kabupaten sekitar 14 km.

#### 4. Kondisi Perekonomian

Jumlah penduduk Desa Dadapan sebanyak 1668 jiwa dengan penduduk usia produktif 1618 jiwa, sedangkan penduduk yang dikategorikan miskin 50 Kepala Keluarga. Mata pencaharian sebagian besar penduduk adalah berkebun/ petani sedangkan hasil produksi ekonomis desa yang menonjol adalah Hasil pertanian sawah dan kopi.

**Tabel V**  
**Jumlah Penduduk Tiap Dusun**

No	Nama Dusun	Jumlah	Jumlah	Jumlah Jiwa		
				Laki-laki	Perempuan	Total
1	Simpang Rowo I	2	208	470	380	850
2	Simpang Rowo	2	252	339	479	818
Jumlah		4	460	809	859	1668

*Simpang: Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Simpangejo Kabupaten Tanggamus*

**Tabel VI**  
**Mata Pencaharian Penduduk Desa Dadapan**

No	Mata Pencaharian	Jumlah
1	PNS	39 Orang
2	TNI dan POLRI	2 Orang
3	Petani	1139 Orang
4	Buruh	152 Orang
5	Pedagang	85 Orang
6	Pertukangan	50 Orang
7	Karyawan swasta	33 orang
8	Mengurus Rumah Tangga	42 Orang
9	Belum bekerja	15 Orang
10	Tidak bekerja	32 Orang
11	Lain – lain	59 Orang

*Sumber: Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus*

#### 5. Kondisi Sosial Budaya

**Tabel VII**  
**Tingkat Pendidikan Masyarakat**

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1	Tidak Sekolah	36 Orang
2	Tidak tamat SD	45 Orang
3	Tamat SD	85 Orang
4	Tamat SLTP	320 Orang
5	Tamat SLTA	1021 Orang
6	Tamat Akademi/D.1-D.3	46 Orang
7	Tamat S.1	104 Orang
8	Tamat S.2	10 Orang
9	Tamat S.3	2 Orang

*Sumber: Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus*

## **6. Kondisi Sarana dan Prasana**

Desa Dadapan memiliki Sarana dan Prasarana untuk masyarakat yang terdapat di tiap dusun, yang meliputi sarana prasarana dibidang pemerintahan, pendidikan, kesehatan, keagamaan, dan sarana umum.

### **a. Sarana dan Prasarana Pemerintahan**

Sarana dan prasarana pemerintahan Desa Dadapan mempunyai Kantor Desa dan Balai Desa/Gedung Serba Guna (GSG) di Dusun Simpang Rowo I, disertai dengan perangkat Desa lengkap. Pemerintah Desa membawahi pemerintah dusun, sedangkan di Desa Dadapan mempunyai 4 RT (Rukun Tetangga).

Sarana prasarana tersebut dapat dipergunakan dengan tertib, aman dan lancar sesuai peraturan serta senantiasa memberikan pelayanan kepada seluruh masyarakat.

### **b. Sarana Dan Prasarana Pendidikan**

Sarana dan Prasarana Pendidikan di Desa Dadapan mempunyai sekolah dari PAUD sampai sekolah tingkat dasar. Dengan rincian.

**Tabel VIII**  
**Sarana Prasarana Desa**

No.	Jenis Sarana Dan prasarana	Nama Sarana Prasarana	Lokasi	Kondisi
-----	----------------------------	-----------------------	--------	---------

1	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	Paud Muslimat	Simpang Rowo I	Baik
		Paud Ceria	Dadapan	Baik
2	TK/ RA	TK tarbiatul solihin	Simpang Rowo I	Baik
3	SD/MI	SDN 1	Simpang Rowo I	Baik
		SDN 2	Dadapan	Baik
		SDN 3	Dadapan	Baik
4	SMP/MTs	SMP 1	Dadapan	Baik
5	SMA/MA	MA. MU	Simpang Rowo II	Baik

*Sumber: Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus*

#### a. Sarana dan Prasarana Kesehatan

Sarana dan Prasarana Kesehatan di Desa Dadapan mempunyai Puskesmas di tingkat Desa dengan 1 orang dokter desa dan posyandu di dusun 2, masing masing mempunyai 1 (satu) pos.

#### b. Sarana dan Prasarana Keagamaan

Sarana dan prasarana keagamaan di Desa Dadapan mempunyai masjid dan mushola di dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel IX**  
**Sarana Prasarana Desa**

	Jenis Sarana Prasarana	Nama Sarana Prasarana	Lokasi	Kondisi
I. 1	Masjid	Nurul Hidayah	Simpang Rowo I	Baik
II. 1	Mushola	Babussalam	Simpang Rowo II	Baik
2		Al ikhlas	Simpang Rowo I	Baik

*Sumber: Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus*

## **B. Dampak Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Di Dusun Simpang Rowo**

Sering kita temui orang tua mereka membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan remaja. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah, gadget digunakan untuk memantau aktifitas an berkomunikasi dengan remaja yang ada di rumah. Sedangkan ibu yang menetap dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian remaja agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan pengalih perhatian. Namun jika terlalu lama remaja akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur aplikasi lain yang lebih menarik. Mulai mendownload aplikasi game online, mulai dari sinilah remaja akan terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Remaja akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya.ketergantungan bermain game online dan justru banyak melalaikan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan. Namun dengan jumlah remaja yang ada, penulis hanya mengambil sebanyak 15 orang sebagai sampel yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu remaja yang memiliki smartphone dengan aplikasi yang lengkap dan juga terdapat aplikasi game online. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

**Tabel X**  
**Data pengguna Gadget Remaja Dusun Simpang Rowo**

NO	Nama Remaja	Keterangan
1	Heni octafia	Usia 15 thn
2	Rizkia Oktavian	Usia 14 thn
3	Muhamad haris	Usia 15 thn
4	Julfa ica	Usia 14 thn
5	Wahyu prasetyo	Usia 17thn
6	Khoirul	Usia 16 Thn
7	Agung Saputra	Usia 16 Thn
8	Arif Faizun	Usia 17 thn
9	Riska Mairani	Usia 15 Thn
10	Rizky Zunaidi	Usia 14 Thn
11	Anita Safitri	Usia 15 Thn
12	Dimas Supriyanto	Usia 16 Thn
13	Dini Anggraini	Usia 17 Thn
14	Siti dede hanifah	Usia 15 thn
15	Abdul Rohim	Usia 16 Thn

*Sumber data Dokumentasi Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo  
Kabupaten Tanggamus*

. Dari tabel diatas penguanaan Hp Ketika bermain Game Online pada pelaksanaan ibadah remaja sangat banyak dampak, karena dalam berman Game Online remaja banyak aplikasi-aplikasi yang ada pada gadget remaja di Desa dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Dengan demikina sanagat berbahaya apa bila tidak ada yang memperhatikan para remaja ketika menggunakan gadgetnya banyak aplikasi yang digunakan akan membuat remaja menjadi penasaran dan membuka situs-situs yang seharusnya tidak boleh dibuka.

Ada beberapa dampak negative karena berlebihan dalam penggunaan Hp pada pelaksanaan Ibadah remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan bebrbagai aspek perkembangan mental lainnya
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengeskpresikan pikiranya.
- c. Banyak fiktur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, salein itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak
- e. Menghilangkan ketretarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diahir pecan digunakan untuk

bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Untuk memperoleh data yang akurat penulis mewawancarai remaja yang gemar bermain Game Online dari jumlah keseluruhan populasi remaja yang berjumlah 15 orang remaja semua memiliki gadget dan game online. Sampai saat ini dapat kita lihat di lingkungan sekitar betapa kemajuan teknologi telah dipengaruhi pola pikir penggunanya terutama remaja yang gemar bermain game online.

Maka perlunya peran orang tua dan masyarakat dalam memberi nasehat dan pemahaman terhadap remaja-remaja yang asik dengan *gadget* sendiri dan tidak memperdulikan orang-orang di sekitarnya, dengan penjelasan-penjelasan diata bahwasanya sangat berbahaya perkembangan remaja yang sudah kecanduan Game Online dia akan lupa segalanya jangankan untuk ibadah terkadang untuk makan juga para remaja yang asik dengan game online akan lupa.

Menurut Muhammad Haris, mengatakan bahwa “gadget dapat menjadi malas dan lalai melaksanakan ibadah sholat lima waktu. Ketika diingatkan untuk melaksanakan ibadah sholat lima waktu.”<sup>63</sup>

Harus adanya pemahaman dari masyarakat sekitar atau dari pihak-pihak terkait yang berurusan dengan remaja seperti guru Ngaji, karang taruna, sekolah-sekolah harus memberi penjelasan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan mental remaja tersebut dan perlu diberi materi bimbingan.

---

<sup>63</sup> Muhammad Haris (remaja), *Wawancara*, Pada hari Senin 29 Febuari 2018



Menurut Arif Faizun, mengatakan Bahwa, menggunakan “Gadget dapat kecanduan dan lupa untuk mengaji membaca Al-Qur’an karena keasikan menggunakan gadgetnya.”<sup>64</sup>

Melihat untung ruginya mengenalkan Hp kepada anak atau remaja pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan pengawasan remaja saat bermain Game Online. Karena itu, semua orang tua perlu diingatkan peran penting mereka selama pemanfaatan Game Online pada remaja. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan Game Online. Untuk bisa memanfaatkan Hp dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada Hp. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua dalam menggunakan gadget tidak akan focus pada apa yang diajar orang tua, biasanya justru akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

Pertama berikan kesempatan pada remaja untuk belajar menggunakan HP untuk belajar dan berinteraksi menggunakan gadget pada saat ini dan pada masa depan yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunaannya. Termasuk efek fisik pada seseorang kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan bermain Game Online yaitu memberikan arahan kepada remaja bagaimana menggunakan gadget dengan benar.

---

<sup>64</sup> Arif Faizun (remaja), *Wawancara*, Pada hari Senin 29 Febuari 2018

Kedua pilihkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan remaja, sesuaikan dengan usia dan kemampuan remaja, semua permainan, social media, video itu semua harus melewati pengawasan orang tua, sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut diatas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Remaja akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadgetnya.

Ketiga, tempatnya bermain Game Online di ruang umum, kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan Hp dalam kamar remaja mereka, hal ini sebenarnya membahayakan karena orang tua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan bermain Game Online

Keempat, mengatur durasi penggunaan Game Online. Jangan biarkan remaja asik dengan gadget. Semua sarana ini memang menghasilkan hingga remaja lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan Hp ketika bermain Game Online pada remaja. Kemudian orang tua memberika contoh menggunakan Hp secara positif. Karena setiap anak hingga kini mahir menggunakan gadget pada awalnya mencontoh pada orang tuanya. Untuk itu, orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan Hp sejak awal.

Kelima, bantu agar remaja dapat membuat keputusan sendiri. Kadang remaja ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Disi orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak

bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada dipikiranya. Tanamkan juga rasa takut kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu Bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.



## **BAB IV**

### **DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DALAM PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN**

#### **A. Bagaimana Dampak Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan**

Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja terdapat langkah-langkah diantaranya : memberikan Motivasi, Bimbingan, Pendidikan Agama Islam dan Pembinaan Kemandirian remaja tentang mengajarkan sholat lima waktu dengan rutin, menjalankan sunnah yang telah dicontohkan Nabi kita Rosulullah SAW, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, tanggung jawab, dan tidak lupa mengajarkan disiplin dan bertanggung jawab dalam setiap apa yang diperbuat. Di lihat dari hasil wawancara baik lisan maupun tulisan melalui dokumentasi dan didukung oleh hasil observasi yang penulis lakukan di Desa Dadapan pada BAB III.

Dalam skripsi ini data lapangan memfokuskan pada bimbingan dan pengaruh gadget yang dilakukan oleh para remaja di Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus. Dari penelitian yang penulis lakukan tentang peran *gadget* dan pengaruhnya terhadap perkembangan mental keagamaan remaja, sangatlah dirasakan oleh remaja di Desa Dadapan yang mengikuti bimbingan tersebut.

Untuk memperoleh data yang akurat penulis mewawancarai remaja di Di Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus.

“Gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan mental keagamaan remaja yang ada di Desa Dadapan dimana kalau sudah mainan hp apa lagi sudah mainan game online lupa segalanya jangankan ibadah sholat kadang-kadang

makan juga lupa, gadget dapat merubah perilaku saya, dan saya mengetahui sebenarnya mana yang baik dan mana yang buruk dalam hal bergaul sama teman disekolah, ketika hal membolos, berbohong adalah hal yang buruk maka saya terkendali dari hal-hal yang merugikan saya mulai sekarang dan untuk masa depan”.

Selanjutnya untuk memperoleh data yang lebih akurat, penulis melakukan wawancara terhadap orang tua remaja yang dilaksanakan oleh orang tua atau remaja-remaja di Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus. Pelaksanaan ibadah keagamaan remaja terhadap pengaruh gadget harus dilakukan oleh orang tua yang mengetahui dan mengawasi si anaknya tersebut yang luas, baik secara main dirumah maupun main di luar rumah.

Orang tua “kami sebagai orang tua juga kadang susah mengontor anak-anak kami karena kesibukan kami diladang, kerja dan lain sebagainya, iya mau gimna lagi kami hanya memenuhi kebutuhan anak-anak kami terkadang kami juga kurang paham tentang HP yang sudah bagus untuk mengunkanya”

Dengan demikian Peran Orangtua dalam mendidik anak sangat berperan penting dalam upaya kemandirian anak, serta pembinaan sopan santun anak. Sehingga dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dapat senantiasa selaras dengan ketentuan dan petunjuk Allah SWT, termasuk dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk dalam hal berperilaku baik itu sesama teman, orangtua, maupun masyarakat.

Dalam hal ini menurut penulis peran orang tua membantu dalam mendidik remaja, karena banyak orangtua yang hanya menitipkan anaknya di yayasan/sekolah dikarenakan kesibukanya, sebagian orangtua memperhatikan tumbuh kembang si anak dan masih banyak lagi karakter orangtua dalam mendidik anaknya.

Sebagaimana telah penulis sebutkan pada teori yang ada di Bab II bahwa tujuan pelaksanaan ibadah remaja hakekatnya menggerakkan remaja dalam mengikuti yang telah ditetapkan ajaran agama. Bimbingan perlu membelokkan sudut pandang yang dibimbing yang di rasakan sebagai problem hidupnya kepada sumber kekuatan konflik batin, mencerahkan konflik tersebut serta memberikan wawasan ke arah pengertian mengapa ia merasakan konflik batin. Dalam hal ini pembimbing memberikan pandangan-pandangan baru tentang arti kehidupan yang sebenarnya dan mengarahkan untuk melupakan permasalahan yang dihadapi dengan memberikan perhatian yang dibimbing pada kewajiban yang harus dilakukan dalam hidupnya.

Untuk itu peran orang tua sangat menentukan berhasil tidaknya remaja tersebut yang dilakukan untuk merubah kecanduan Game Online dan mengatasi problem-problem yang ada pada anak, serta kemandirian anak tersebut. Karena orang tua dan masyarakat harus mampu memberikan sebuah motivasi, bimbingan, mengarahkan, serta menciptakan rasa nyaman yang membuat remaja merasa di perhatikan, dilindungi yang pada akhirnya orang tua dan masyarakat mampu mengoptimalkan kemampuan dirinya.

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan mental remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- f. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk

aktifitas yang mendukung kematangan bebrbagai aspek perkembangan mental lainnya

- g. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengeskpresikan pikiranya.
- h. Banyak fiktur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama
- i. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak
- j. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diahir pecan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Dengan ini sangat berpengaruh *gadget* terhadap perkembangan mental keagamaan remaja dimana gadget membawa dampak besar seperti yang telah dijelaskan di penjelasan diatas.

## **B. Kegiatan Ibadah Seperti Apa Saja Yang Berdampak Ketika Dampak Bermain Game Online Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental remaja di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, perlu ditunjukkan dalam beberapa faktor-faktor adalah sebagai berikut :

### **1. melalaikan ibadah sholat**

Rasa kecanduan pada game online membuat remaja menjadi malas dan lalai melaksanakan ibadah sholat lima waktu. Ketika diingatkan untuk melaksanakan ibadah kebanyakan dari remaja yang membantah orang tuanya. Ibadah sholat lima waktu yang semestinya merupakan kewajiban bagi umat muslim di dunia kini ternyata minim untuk dilakukan oleh remaja di simpang rowo desa dadapan tersebut. Bermain game onlin dapat menimbulkan rasa malas pada remaja shingga meninggalkan ibadah yang semestinya dikerjakan lebih awal.

### **2. jarang membaca alqur'an**

Fitur smartphone yang semakin beragam dan berfariasi membuat remaja lebih gemar memegangnya dan bermain game online dari pada membaca alquran. Bahkan sebagian orang menganggap bahwa kebutuhanya terhadap game online dapat membuat diri merasa senang dan puas dibandingkan dengan al qur'an. Hal itu memang tidak pernah diucapkan oleh lisannya, namun sikap dan perbuatanya menunjukan hal tersebut.

### **3. Malas untuk belajar**

Belajar merupakan salah satu ibadah ghoiru mahdoh, kecanduan mereka terhadap game online membuat mereka hilang ketertarikan untuk belajar. Hal ini akan memberi pengaruh pada prestasi mereka disekolah. Mereka sering lupa



waktu saat bermain game online hingga membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut bisa mereka gunakan untuk belajar.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data observasi, interview dan dokumentasi dalam penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Game Online sangat berdampak terhadap pelaksanaan ibadah remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus, yang mampu menunjukkan perubahan diri dari sebelumnya. Hp memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap remaja, akan tetapi pengawasan dari orang tua terhadap remajanya harus selalu dilakukan, karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain Game online lama-lama remaja hanya bisa bermain game online dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal itu pun diakui oleh keluarga mereka yang anak terpengaruhi gadget di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus.

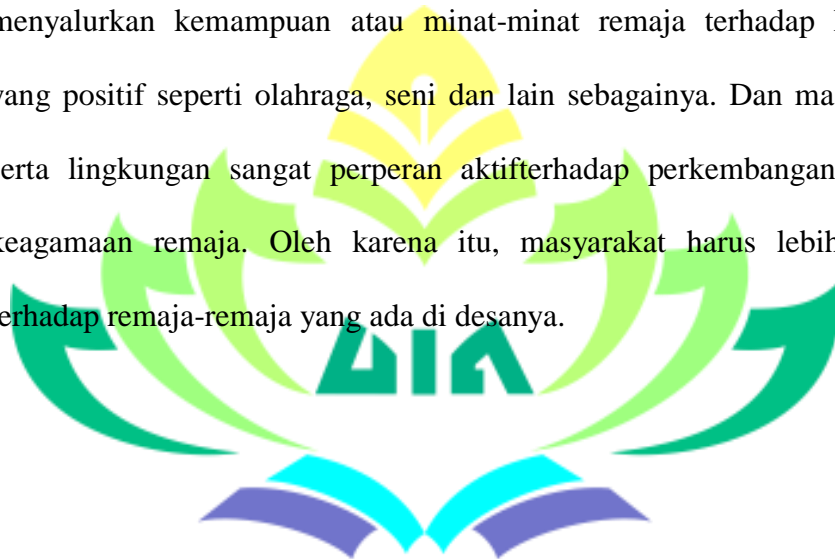
2. Pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah remaja

Faktor pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah remaja Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus yaitu : yang pertama bisa melalaikan ibadah sholat lima waktu, kurangnya minat membaca Al Qur'an dan juga malas untuk belajar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penarikan kesimpulan diatas, maka penulis ingin memberikan saran-saran yang akan penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan hp ketika bermain game online sangat penting, oleh karenanya orang tua harus memberi perhatian ekstra terhadap perkembangan mental anaknya.
2. Penggunaan hp ketika bermain game online harus dibatasi dengan menyalurkan kemampuan atau minat-minat remaja terhadap kegiatan yang positif seperti olahraga, seni dan lain sebagainya. Dan masyarakat serta lingkungan sangat berperan aktif terhadap perkembangan mental keagamaan remaja. Oleh karena itu, masyarakat harus lebih peduli terhadap remaja-remaja yang ada di desanya.



## DAFTAR PUSTAKA

A. Potter, Perry. *Fundamental Keperawatan Konsep, Proses, dan Praktik*, Ed.4. Jakarta : EGC, 2005.

Abu Ahmadi, , *Psikologi Perkembangan Edisi Revisi*, Jakarta:PT. Rineka Cipta, 2005.

Ahsanuddin, Mudi, *Profesional Sosiologi*, Jakarta : Media Utama, 2004.

Carolyn Meggitt, “terj.”, *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, London: Hodder Education, 2013.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta, Bumi Restu, 1976.

Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009.

Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013).

H. E Hassan Saleh, (ed.), *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008.

Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Ggagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Limit Sosial, Tesis dan Disertasi*, Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995.

Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati, 2008.

Kartin Kartono, *Pengantar Metodologi Riset*, Bandung : Mundur Maju, 1996.

Masyuri dan M.Zainuddin, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, PT Refika Aditama, 2009.

Mawaaridul Amaan al-Muntaqa min Ighatsatul Lahafan (hal. 67), oleh Syaikh 'Ali Hasan 'Ali 'Abdul Hamid.

Muhammad Alim, Pendidikan agama islam, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.

Muhammad Musa, *Meodologi Penelitian*, Jakarta : Fajar Agung, 1988.

Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa, 2012.

Nadia Itoni Siregar, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, Bogor: IPB, 26 Juni 2014.

Nana Sudjana, *Pedoman Penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, Jakarta : Rineka Cipta, 1996.

Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*), Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007.

Prinsip Dasar Islam Menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah yang Shahih, Penulis Yazid bin Abdul Qadir Jawas, Penerbit Pustaka At-Taqwa, Bogor 16001, Cetakan ke 3.

Prof. Amin Syukur MA, *Pengantar Studi Islam*, Semarang :CV. Bima Sakti, 2003.

Redi Mulyadi, *Kamus Nasional Kontemporer*, Solo: Aneka, 2005.

Robert K. Yin, *Studi Kasus Desain Metode*, Jakarta : Rajawali Press, 1996.

Safari Imam Ashari, *Suatu Petunjuk Praktis Metodologi Penelitian*, Surabaya : Usaha Nasional, 1983.

Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Sayuti Ali, *Metodologi Penelitian Agama*, Jakarta : Raja Grasindo Persada, 2000.

Sutrisno Hadi, *Metode Researt*, Yogyakarta : Andi Offest, 2004.

Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Yosdayarya 2014.

Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologidiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 19 Juli 2018.

W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.

Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

M. Albir Damara, Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak, Jurnal Ilmiah Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Minggu, 29 Desember 2013.

Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi* (akarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011).

Imansa Iki, “Macam-macam Jenis *Game Online*”, dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames>.

Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015.

Dikutip dari [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game) diakses pada 9 november 2018 pukul 12:27 WIB

Dica Freprinca, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016

## **Pedoman Interview/Wawancara**

### **A. Wawancara Kepada Orang Tua dan Guru Ngaji**

1. Bagaimana peran orang Tua dan guru Ngaji dalam mengawasi Para Remaja Dalam Menggunakan Gadget saat bermain game Online?
2. Apa kendala yang di alami Para Orang Tua Dalam Mengawasi Para Remaja?
3. Bagaimana perilaku Para Remaja yang gemar Beramin Game Online?



## **B. Wawancara Kepada Para Remaja**

1. Bagaimana menurut anda saat bermain Game Online ?
2. Apa dampak positif dan negative bermain Game Online?
3. Bagaimana saat bermain game online lupa atau Tidak ketika di suruh beribadah?
4. Apakah anda masih bermain Game Online ketika mendengarkan suara azan ?

